

Perancangan User Interface User Experience Food Delivery App Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Dan System Usability Scale

Gilang Romi Wahyudi¹, Winarsih², Novi Dian Nathasia³

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional

E-mail: ¹gilangromiwahyudi2019@student.unas.ac.id,

²Winarsih@civitas.unas.ac.id,³novidian@civitas.unas.ac.id

ABSTRAK

aplikasi mobile app tastytown yang bertujuan untuk mempermudah konsumen agar terhindar dari kepadatan dan antrian panjang, jadi konsumen bisa memesan menu lebih leluasa dimanapun dan kapanpun, Salah satunya adalah dengan adanya food delivery berbasis mobile menjadi alternatif yang lebih praktis dan efisien bagi konsumen dapat diakses kapan saja dan dimana saja tanpa harus datang ke toko fisik. Namun toko ini memiliki beberapa permasalahannya yang dimana dalam pelayanan secara langsung. Metode design thinking merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia untuk menyelesaikan masalah dan membuat inovasi yang baru. Untuk mendapatkan feedback dilakukan proses pengujian menggunakan tahap usability testing. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan tampilan aplikasi mobile tastytown dilakukan dengan menggunakan metode perancangan pikir-pikir sebagai metode perancangan, dan metode pengujian System Usability Scale. Menurut hasil SUS, aplikasi mobile Tastytown mendapat skor "78", yang menunjukkan bahwa itu dapat diterima. Aplikasi tersebut juga berada dalam kategori C dengan rating GOOD.

Kata Kunci: Perancangan, Pengujian, Design Thinking, SUS, Mobile app, Restoran

ABSTRACT

Tastytown's mobile app application aims to make it easier for consumers to avoid overcrowding and long queues, so consumers can order menus more freely anywhere and anytime. and anywhere without having to come to a physical store. However, this store has several problems which are in direct service. The design thinking method is a human-centered approach to solving problems and creating new innovations. To get feedback, a testing process is carried out using the usability testing stage. The results of this study indicate that the design of the Tastytown mobile application display was carried out using the thoughtful design method as a design method, and the System Usability Scale testing method. According to the SUS results, the Tastytown mobile application received a score of "78", which indicates that it is acceptable. The application is also in category C with a GOOD rating.

Keywords: Planning, Testing, Design Thinking, SUS, Mobile app, Restaurant

1. PENDAHULUAN

Bersamaan kemajuan teknologi yang terus menjadi bertumbuh serta terus menjadi maju. Kecanggihan teknologi era saat ini membuat seluruh cara data serta komunikasi sedemikian

itu kilat. Dalam kehidupan tiap hari juga bisa merasakan kemajuan itu bagus dalam pandangan teknologi. Salah satunya merupakan dengan terdapatnya food delivery berplatform mobile jadi pengganti yang lebih efisien serta berdaya guna untuk pelanggan bisa diakses bila saja serta dimana saja tanpa wajib tiba ke gerai raga.

Banyak pabrik yang beranjak dibidang teknologi semacam restoran yang sediakan program spesial delivery dengan berbagai bermacam menu santapan. Namun aplikasi restoran delivery itu masih hadapi sebgaiian halangan, mulai dari bentuk yang kurang menarik dan program kompleks digunakan.

Halangan itu dapat terangkai bila design program tidak melaksanakan pemantauan dengan konsumen, alhasil menimbulkan kekeliruan dan tidak sesuai dengan keinginan konsumen. Pembuatan penyusunan design dampingi wajah dan pengalaman konsumen yang tidak sesuai dapat menimbulkan permasalahan dalam pemakaian aplikasi sehabis terbuat. Dengan memakai cara pengumpulan gagasan dalam pengembangan design program amat diperlukan, cara ini dapat dicoba salah satunya dengan mengenakan aturan metode design thinking.

Penyusunan ini menggunakan tata cara design thinking untuk menganalisa keinginan konsumen dalam menghasilkan design interaktif antarmuka program design thinking dapat menolong mengajukan persoalan, mengajukan hopotesis, dan mengajukan relevansi, karena design thinking amat berguna dalam mendeskripsikan balik kasus dengan pusat orang, menghasilkan banyak branstroming, dan mengenakan aturan metode prototype dan pengetesan.

2. METODE PENELITIAN

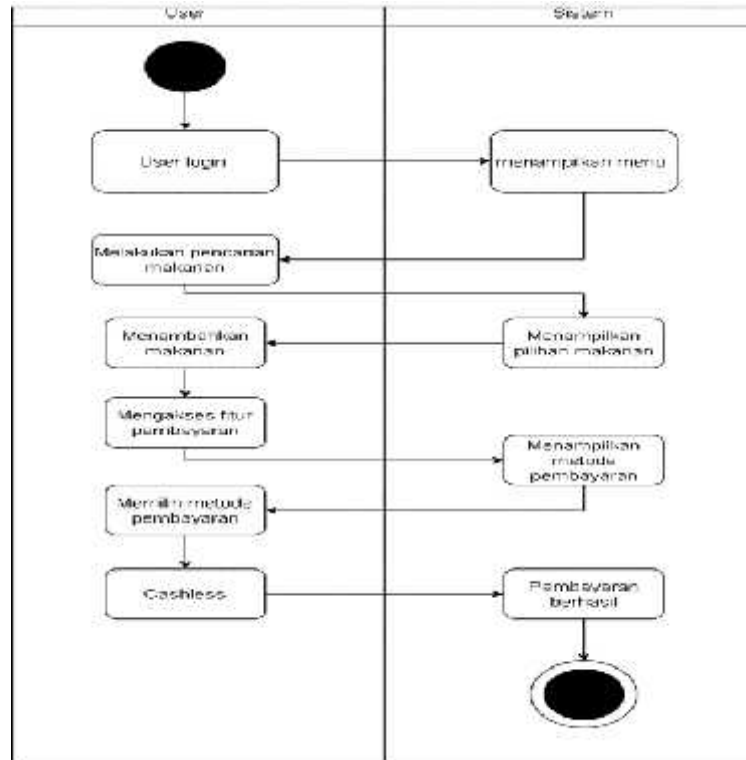
Metoda penelitian merupakan langkah konkretisasi dari metoda melaksanakan riset serta berperan selaku referensi buat menggapai sesuatu tujuan khusus. Metoda Riset ini melingkupi kerangka riset yang tertata mulai dari langkah dini penilitian sampai memperoleh hasil yang di mau serta tidak menyimpang dari tujuan. Perancangan UI/UX Food delivery app TastyTown ini menggunakan metode Design Thinking dan System Usability Testing (SUS). Peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai bagian dari proses pengumpulan data. Observasi yang dilakukan peneliti dimulai sejak Januari 2023.

Observasi ini berlangsung di Toko TastyTown di Jl. Jatayu No. 12 di Jakarta Selatan hingga bulan Maret. Di tahap ini peneliti melaksanakan wawancara dengan pemilik usaha itu sendiri yaitu Ivan Nado. Research Objective digunakan untuk menetapkan tujuan pada saat melakukan user research. Responden untuk menguji Prototype platform Restoran online TastyTown dilakukan kepada 20 orang yang sesuai dengan kriteria sebelumnya telah ditentukan. Metode System Usability Scale untuk menyelesaikan desain aplikasi TastyTown.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

User Flow adalah alur yang dilalui oleh pengguna, dari sejak pertama mereka menggunakan system (atau website) sampai pada langkah terakhir yang akan dilakukan dalam system tersebut. User Flow umumnya ditampilkan dalam bentuk flowchart untuk memindahkan setiap proses yang dialami oleh pengguna saat menggunakan sistem. user harus melakukan registrasi akun terlebih dahulu. Setelah user sudah memiliki akun maka selanjutnya user akan

memasuki halaman home, dan user bisa mengakses fitur aplikasi. Berikut ini user flow pada TastyTown.



Gambar 1. User Flow TastyTown

Wireframe merupakan suatu kerangka buat menyusun sesuatu item dilaman web ataupun aplikasi. Pembuatan wireframe biasanya dicoba saat sebelum pembuatan produk itu dicoba. Item yang berhubungan semacam bacaan, lukisan, layouting, serta sebagainya. Wireframe pada penelitian ini yaitu wireframe login, wireframe registrasi, wireframe detail makanan, dan wireframe order dan driver.

Setelah melakukan wireframe, dilanjutkan dengan perancangan mockup secara akurat yang merepresentasikan elemen desain visual seperti gambar warna dan tipografi. Sebelum mobile app benar-benar dibuat, mockup menawarkan gambaran umum yang komprehensif. Sehingga pada akhirnya menghasilkan prototype sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Prototype Aplikasi TastyTown

Prototype yang sudah diselesaikan kemudian diuji cobakan dengan tujuan memverifikasi keputusan desain yang telah dibuat. Metode Usability Testing (SUS) digunakan dalam proses pengujian ini. Peneliti telah menyiapkan kuisisioner SUS yang bertujuan untuk mendapatkan respon terhadap aplikasi TastyTown. Setelah melakukan menyiapkan kuisisioner SUS dengan beberapa pertanyaan dan responden mencoba Prototype serta menyelesaikan pertanyaan yang sudah diberikan.

Tabel 1. Instrumen System Usability Scale

No	Pertanyaan	Skala
1	(Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
2	(Saya meemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)	1 - 5
3	(Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)	1 - 5
4	(Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
5	(Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)	1 - 5
6	(Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenandalam aplikasi ini)	1 - 5
7	(Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)	1 - 5
8	(Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)	1 - 5
9	(Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)	1 - 5
10	(Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)	1 - 5

Pertanyaan kuisioner *System Usability Scale* memiliki 10 (sepuluh) point pertanyaan menurut (Ependi et al., 2019).

Tabel 2 Data Responden

Skor Asli (Data Responden)									
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
5	1	5	1	5	2	5	1	4	1
5	3	5	3	5	3	5	3	3	3
4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
4	2	4	2	5	1	5	2	5	2
4	2	4	2	4	2	4	2	3	2
5	2	5	2	5	3	5	2	3	2
4	2	4	2	5	3	5	2	4	2

3	3	3	3	3	2	3	3	3	3
4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
5	1	5	1	4	1	4	1	4	1
4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
3	3	3	3	4	2	4	3	4	3
5	2	5	2	4	2	4	2	4	2

Setelah mengumpulkan data responden, kita kemudian menghitungnya dengan ketentuan SUS untuk menghasilkan jumlah total rata-rata. Ini dilakukan dengan menambah angka dari setiap responden dari Q1 hingga Q10.

$$\text{Nilai rata-rata} = \sum_{i=1}^n xi/N$$

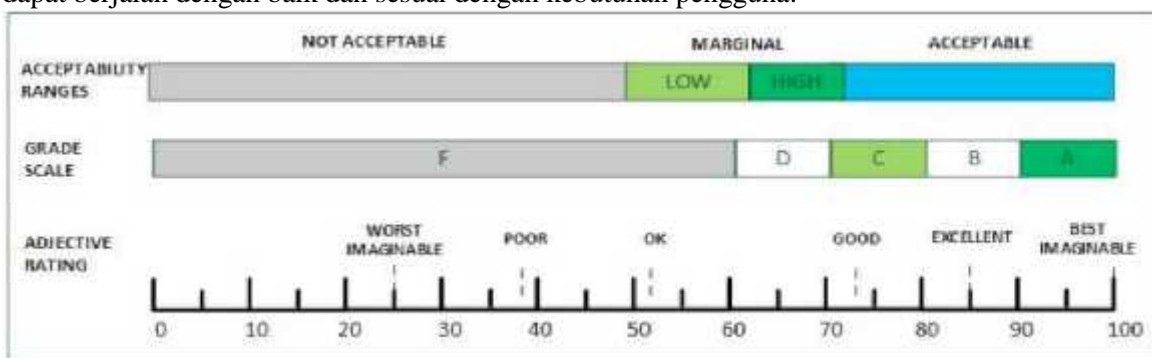
Dimana xi : nilai responden, dan N : jumlah responden.
Kemudian jika sudah mendapatkan jumlahnya, jumlah tadi dikali dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir, sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil data rata – rata responden

Skor Hasil Hitung (Data Responden)										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	78
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	53
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											78

Tahap akhir, mencari nilai rata-rata, dilakukan. Dari pengujian yang melibatkan dua puluh peserta untuk rancangan UI/UX Food Delivery Tasty Town, diperoleh nilai rata-rata "78". dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 3 Skala akhir system usability scale

Setelah melakukan pengumpulan data dari kuisioner dengan menggunakan google form dimana telah mendapatkan hasil akhir dengan hasil, dengan skor "78" dilihat dari acceptability ranges mendapatkan hasil acceptable, sedangkan grade scale mendapatkan nilai C, dan adjective rating mendapatkan GOOD. Skor yang didapatkan ini valid menurut para responden.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan sejumlah kesimpulan yang antara lain:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa konsep bentuk Tasty Town telah dikembangkan dengan menggunakan konsep thinking design sebagai metode penyusunan dan Sistem Usability Scale sebagai metode pengujian. Hasil SUS menunjukkan bahwa TastyTown mobile dianggap Acceptable, dengan skor "78". Ini juga menunjukkan bahwa TastyTown berada dalam kategori C dengan rating GOOD.
2. Didapatkan pula hasil kalau konsep mobile app dapat mempermudah konsumen dalam melaksanakan kegiatan dalam mobile app. Penyusunan UI atau UX pada mobile app TastyTown bisa dibuktikan dari hasil pengujian dengan konsep konsumen bisa menguasai ceruk mobile app.
3. Setelah melaksanakan seluruh cara buat menguasai keinginan serta kasus konsumen. Hasilnya yakni memperkenalkan pemecahan pada restoran tastytown ialah membuat konsep bentuk untuk membagikan pengalaman terbaik dalam semua aktivitas yang berjalan dalam mobile app tastytown.

5. SARAN

Dalam proses pekerjaannya, tasty town dapat merancang desain aplikasi mobile dengan menggunakan metode design thinking dan sistem skala kemampuan. Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat membantu memperbaiki dan meningkatkan desain UI/UX tasty town mobile app:

1. Pada cara emphatize, dalam cara pengumpulan informasi, pencarian permasalahan serta keinginan konsumen bila situasi serta durasi sedang membolehkan dianjurkan buat menaikkan jumlah responden. Tujuannya supaya memperoleh pemikiran yang lebih besar terpaut kasus serta keinginan konsumen dalam pemakaian mobile app tastytown.
2. Dikarenakan penyusunan ui atau ux aplikasi food delivery tastytown ini belum betul– betul jadi aplikasi ataupun sedang dalam langkah prototype, bisadikembangkan(developing) jadi suatu mobile app yang bisa dipakai para klien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darma, U. B. (2019). Evaluasi Usability Website Menggunakan System Usability Scale. Bina Darma Conference on Computer Science, 8, 588–595.
- [2] Fahrudin, R., & Ilyasa, R. (2021). Perancangan Aplikasi “Nugas” Menggunakan Metode Design Thinking Dan Agile Development. In Reza Ilyasa Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan (Vol. 8, Issue 1).
- [3] Kuswanto, J., Yunarti, Y., Adesti, A., 2021. Pemanfaatan TIK dalam Mendukung Pembelajaran Dari Rumah. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Forficat (Informatics Engineering Dedication), Vol. 1 No. 1, 109-114.
- [4] Zahra Alrazi, C., & Rachman, A. 2021. Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Anima-Si Periklanan Digital Pencegahan Covid-19, No. 2, Vol. 14.
- [5] Y. Yulius and E. Pratama, "Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual," Jurnal Seni, Desain, dan Budaya, pp. 111-116, 2020.
- [6] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and A. N. R., “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan User Interface Aplikasi Kotakku,” e-conversion-Propos. a Clust. Excell., pp. 40–60, 2020.
- [7] A. Anggoro and A. B. L. Mailangkay, "Perancangan UI/UX Aplikasi Android Online Monitoring Kualitas Air (ONLIMO) di BPPT Menggunakan Metode User Centered Design," Perbanas Institut, pp. 24-26, 2021.
- [8] Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. 2020. Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan Goal-Directed Design (Gdd) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang), No 10, Vol. 4.